**Gadvent**

**Проблема – у нас нет игры, в которую приятно играть и которую нестыдно продемонстрировать работодателю.**

**Игра копия Space Ships и Rogue Like**

**Игра должна занимать время у пользователя, давать ему опыт реиграбельности и вызывать чувство азарта.**

**Требования**

-подробно описывают, что должна делать программная система, а их выработка – первый шаг к решению проблемы

Платформа: Android

Положение игры: Книжное

**Специфические функциональные требования**

Способы ввода данных в систему:

Способ ввода только через экран

Источники: touch, button UI

Точность: неважно

Диапазон значений: размер экрана

Частота ввода: как захочет игрок, для работы игры неважно

Способы вывода данных системой:

Через UI

**Игровое меню**

Назначение: Предоставить игроку возможности взаимодействия с игрой.

Формат: Меню типа, похожего реализацией как в “Clash Royale”

**Модальные окна ( окно победы / поражения )**

Назначение : Показать игру, что игра окончена, показать игроку его результат ( Выбитые кристаллы и ящики, )

Точность : высокий приоритет

Диапазон значений : от 0 до n , где n = количеству слотов для ящиков в меню

Частота : в конце игровой сессии

**Станция:**

Назначение : Разнообразить игровой опыт игрока, вызвать чувство азарта и сформировать реиграбельности

Формат : Наверху экрана две кнопки – Гараж и Магазин/Кузня/Сокровищница

Точность : высокий приоритет

Диапазон значений : 1 из 3

Частота : После каждой фазы.

**Гараж**

**Инвентарь**

Назначение : Предоставить игроку визуальный выбор доступных комплектующих для замены

Точность : Высокий приоритет

Диапазон значений : от 0 до 8 ( максимум у игрока в инвенторе может быть 8 комплектующих одного типа )

Частота : После каждой фазы, при приходе на станцию

Формат : Последовательная группа ( матрица ) ячеек , шириной на весь экран , высотой на 20% экрана . Открываются

**Слоты под комплектующие**

Назначение : Дать игроку выбор

Точность : Высокий приоритет

Диапазон значений : от 0 до n – количества слотов у корпуса

Частота : каждый уровень

Формат : спрайты круглой формы, у слотов под пушки – одна иконка , у слотов под модификаторы – другая.

Обязательные задачи, в выполнении которых нуждается пользователь:

1. Демонстрация трех кораблей со случайной сборкой из элементов самой низкой редкости
2. Магазин по каким-то правилам. Пример: сегодня в продаже эти улучшения
3. Настройки с сохраненными ранее параметрами (громкость и т.п)
4. Окно коллекции игрока

Наиболее важные данные:

1. Характеристики комплектующих
2. Инвентарь игрока
3. Состояние игры ( какая сейчас волна/фаза/уровень )

**Специфические Нефункциональные требования (требования к качеству)**

Информация, которая должна быть защищена от сбоев:

* Характеристики всех комплектующих
* Локация, фаза , волна на которой игрок последний раз был
* Корабль игрока
* Настройки

Минимальные требования к объему памяти: 512мб

Минимальные требования свободного дискового пространства: 200мб(Не интересует)

Успех – игра завершенная на 80% к 31 января 2022

Неудача – игра далека от завершения к 31 января 2022